# Guia de Criação do Jogo Space Shooter – Parte 8

## Testando e Jogando o Jogo Completo

### Objetivo desta parte

• Testar o jogo completo.  
• Verificar se todas as partes funcionam juntas.  
• Aprender como reiniciar o jogo após o Game Over.  
• Conferir possíveis erros e como corrigi-los.

### 1. Rodar o jogo

1. Clique no botão ▶ (Play) no canto superior direito do Godot.  
2. Observe se a nave aparece no centro da tela.  
3. Verifique se os asteroides e inimigos começam a aparecer depois de clicar em Start.  
4. Use as setas do teclado para mover a nave.  
5. Use a barra de espaço (ou Enter) para atirar.  
6. Veja se os tiros destroem inimigos e somam pontos.  
7. Confira se as vidas diminuem quando o jogador é atingido.

### 2. Conferir o HUD

1. O número de vidas deve aparecer no canto da tela.  
2. A pontuação deve aumentar quando inimigos são destruídos.  
3. Quando as vidas chegarem a zero:  
- Deve aparecer a mensagem Game Over piscando.  
- O botão Start deve voltar a aparecer para reiniciar o jogo.

### 3. Reiniciar o jogo

1. Clique no botão Start após o Game Over.  
2. O número de vidas volta para 3.  
3. A pontuação volta para 0.  
4. O jogador aparece novamente no centro da tela.  
5. Os timers voltam a funcionar e novos inimigos/asteroides começam a aparecer.  
  
👉 Assim, o jogo pode ser jogado várias vezes sem precisar fechar o Godot.

### 4. Problemas comuns e soluções

- Se a nave não se mover: confira se o script jogador.gd está anexado.  
- Se não aparecem inimigos/asteroides: veja se os timers estão configurados e conectados ao script do Mundo.  
- Se o HUD não mostra vidas/score: confirme se o Mundo está chamando update\_lives e update\_score.  
- Se o botão Start não funciona: veja se ele está conectado ao sinal no HUD.  
- Se o Game Over não pisca: confira se o TimerPiscar foi adicionado no HUD e conectado.

### 5. Próximos passos (opcional)

Depois que o jogo básico estiver funcionando, você pode adicionar melhorias:  
- Efeitos sonoros (tiro, explosão, música de fundo).  
- Diferentes tipos de inimigos.  
- Power-ups\*(vidas extras, tiro triplo, escudo).  
- Fases com dificuldade crescente.

*\*Power-ups: itens ou funcionalidades que conferem aos personagens ou ao jogo temporariamente benefícios como aumento de velocidade, força, vida, ou outras habilidades.*

👉 Mas lembre-se: o que você criou até aqui já é um jogo completo e divertido!